

NBA JAM: JOGUE COM O PRESIDENTE!

# GAMERS



**MEGAMAN X  
COMPLETÍSSIMO  
COM MAIS DE  
60 FOTOS!**

**SNES  
PERNALONGA  
FLASHBACK**



**OS GAMES  
DO PODEROSO  
JAGUAR**

**MEGA  
CASTLEVANIA**

**SEGA CD  
MICROCOSM  
GROUND ZERO**

**4 POSTERS:**

**PREDADOR  
SUPER SF2  
MEGAMAN  
CHUN LI**



## A ESPERA ACABOU!

Eis que, depois do aperitivo que foi a Edição Especial de Pré-Estréia, finalmente chega às bancas o legítimo número 1 da GAMERS. Ah, e você vai ver logo de cara que ela ficou muito diferente!

Pra começar, GAMERS está com muito mais quadrinhos: uma história completa de dez páginas; mais a aclamada página de Dicas do Capitão Ninja. Isso sem falar nos quatro posters exclusivos - um deles, atendendo a pedidos, trazendo a gatíssima Chun Li (fiquei com ciúmes, mas o leitor é quem manda!).

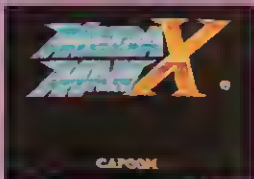
A seção de RPG de mesa continua firme, destacando Battletech e o lançamento DEMOS Corporation. E não tem games, pô? Claro que tem! Megaman X, Pernalonga, NBA Jam, Flashback, Castlevania, Microcosm, Ground Zero e os games do novíssimo Jaguar. Agora, falem a verdade: isso é que é revista, heim?

**CAPITÃO NINJA**

# ÍNDICE



JAGUAR - pag. 10



MEGAMAN X - pag. 6



NBA JAM - pag. 15



CASTLEVANIA - pag. 38



MICROCOSM - pag. 40

**NOTÍCIAS DO DARIUS** ..... 4

**DICAS BATATA** ..... 13

**QUADRINHOS** ..... 16

**CARTAS** ..... 42

**FERAS DO TRAÇD** ..... 44

**DICAS DD CAPITÃO NINJA** .. 46

## SNES

**MEGAMAN X** ..... 6

**PERNALONGA** ..... 14

**NBA JAM** ..... 15

**FLASHBACK** ..... 16

## MEGA

**CASTLEVANIA** ..... 38

## SEGA CD

**MICROCOSM** ..... 40

**GRUND ZERO TEXAS** ..... 41

## RPG

**DEMOS** ..... 35

**BATTELECH** ..... 36

## ESPECIAL

**JAGUAR** ..... 10

**CYBERMORPH** ..... 11

**CRESCENT GALAXY** ..... 11

**EVOLUTION DINO DUDES** ..... 12

**RAIDEN** ..... 12

# NOTÍCIAS DO DARIUS



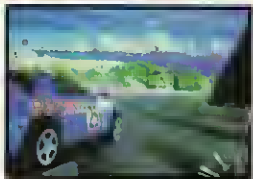
## NINTENDO 64-BITS ARREGAÇA!



**Virtua Racing e Daytona: ultrapassados?**

Muita coisa já foi dita sobre o Projeto Reality da Nintendo - mas agora pintaram notícias inéditas: as especificações técnicas do novo console!

A Nintendo estaria interessada no novo processador experimental da Silicon Graphics, o R-4400, com velocidade de 150 Mhz. O modelo antigo, o R-4000, foi usado para criar os efeitos dos filmes Exterminador do Futuro 2 e Jurassic Park. Já o revolucionário R-4400 ainda não teve todo o seu potencial explorado, mas a NASA está interessada na sua utilização em programas aeroespaciais. Quando perguntado se o novo equipamento poderia se compa-



rar aos arcades Daytona e Virtua Racing da Sega, o diretor da Silicon Graphics riu ironicamente: "Um projeto tão avançado não pode ser comparado a algo já ultrapassado!"

A nova tecnologia deve chegar aos lares americanos e japoneses apenas em 85 - mas, nos arcades, ele pinta ainda este ano.

## MAIS POLÍGONOS PARA O SUPER FX

A softhouse Electro Brain acaba de mostrar Citadel, um game com gráficos poligonais em 3D que utiliza o chip Super FX da Nintendo - aquele do Star Fox. O jogador ajuda um robô transformer em sua busca para reunir os cinco pedaços de Inteligência Artificial de um computador, e restaurar a paz na Galáxia. O game foi programado pelos próprios inventores do chip SFX, e está sendo lançado agora em Abril.



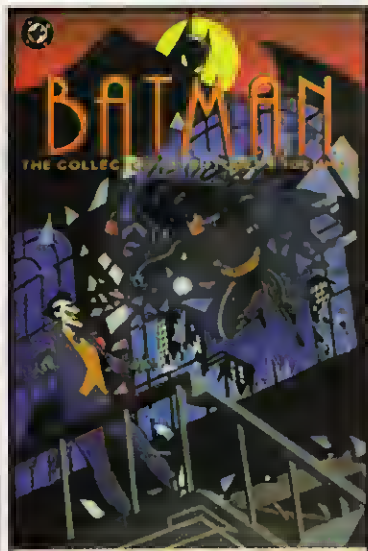
**Citadel: mais gráficos poligonais**

## O MAIS PODEROSO GAME DE PORRADA DO MUNDO!

Um representante da SNK no Japão divulgou a seguinte notícia: "Estamos produzindo o maior jogo de luta que alguém já imaginou!" Segundo ele, o tempo necessário para desenvolver um bom jogo varia entre 8 e 10 meses. O projeto deste novo game, porém, já está em andamento há 20 meses - e ainda não terminou!

O jogo irá reunir o melhor de todos os games de porrada: a competição de Street Fighter II, as imagens e a violência de Mortal Kombat, os efeitos com zoom de Samurai Shodown, a trilha musical de Fatal Fury e os gráficos 3D de Virtua Fighters. O nome do game ainda não foi divulgado, mas ele não fará parte da série 100 Mega-Shock (que reúne apenas títulos com mais de 100 Megas de memória), pois terá mais de 200 Megas - ou quem sabe 300? Outra pergunta que ficou no ar é sobre a junção de vários personagens de outros games em um superconfronto. Se tudo isso for verdade, vai ser de cair o queixo - e o olho, a boca, a cabeça...

### NOVO BATMAN VEM PARA OS GAMES



Pois é! O homem-morcego está pintando no seu console de novo. Ele já estreou três títulos no Nintendinho, dois no SNES, três no Mega, um no Master, no Game Gear e até no Sega CD. Tá achando muito? "É pouco," diz a Konami, que já está trocando figurinhas com os estúdios da Warner Bros. desde outubro e quer bancar um game baseado em *Batman - The Animated Series* (Novo Batman no Brasil). Segundo a Konami, o jogo terá versões para SNES, Mega Drive, Nintendinho e Game Gear. Santos cartuchos!

## JOGOS DA KONAMI PARA 3DO

É isso aí! A Konami, uma das maiores produtoras de games do mundo, anunciou em carta oficial à imprensa que está muito interessada em embarcar no projeto 3DO: afinal, as empresas que produzirem jogos para o console terão direito a uma boa porcentagem sobre o lucro das vendas - bem maior que a oferecida pela Nintendo, Sega, SNK ou NEC. Bem, com isso o pessoal engravatado deve ganhar uma bela grana! Mas, e nós?

Ganhamos muito também. Segundo os técnicos da Konami, só para começar, a softhouse está pensando em lançar dois games de tiro - dois clássicos dos arcades que fazem muito sucesso também nos consoles da Nintendo: uma nova versão de *Gradius*, até agora batizada como *Super Gradius - The Final Battle*; e *Special Force - Twin Bee*. A princípio os jogos serão para apenas 1 jogador - mas isso pode mudar, já que a Konami também tem em vista o lançamento de um adaptador para conectar vários controles.







## A ESTRATÉGIA COMPLETA PARA ARREGAÇAR TODOS OS ROBÔS DESTES GAME

Atendendo a pedidos, o robô favorito dos gamemaniacos dá o ar da graça no SNES. Tá legal, os gráficos são animais, as armas são detonantes, e a trilha sonora deixa no chinelo todos os Mega Man jamais lançados - mas, no fundo mesmo, o jogo não mudou nadinha! Continua o velho esquema de escolher uma fase, derrotar um chefe, surrupiar a arma dele e usá-la para ajudar no combate ao chefe seguinte. E o desafio consiste justamente em descobrir qual a melhor arma para encarar cada um.

### CONTINUA DIFÍCIL

Quem achou que a versão para SNES teria um número maior de chefes, errou feio. Continuam sendo oito, com alguns chefes mais ferrados no final. Já a dificuldade, essa continua grande - marca registrada de todos os jogos Mega Man. Fica difícil terminar o game sem uma estratégia. Heim? Alguém falou em estratégia? Ora, que coincidência! Temos uma aqui, prontinha para vocês...

### HISTORINHA...



O renomado gênio da robótica Dr. Thomas Light, criador do lendário robô Mega Man, desenvolveu o protótipo de uma nova série de robôs. A nova tecnologia lhes dava a capacidade de pensar, sentir e tomar decisões. Mas ninguém pode prever do que é capaz um robô com pensamento independente. Se um deles quebrasse a Primeira Lei da Robótica - "um robô nunca deve fazer mal a um ser humano" - os resultados poderiam ser catastróficos. Nada na Terra seria capaz de detê-lo. Sabendo disso, o Dr. Light foi muito cuidadoso quando testou seu novo design. Ele colocou seu único modelo, Mega Man X, em uma câmara de diagnóstico para começar anos de testes. Mas o idoso cientista sabia que estava com os dias contados, e não havia ninguém para continuar seu trabalho. Por isso ele lacrou seu laboratório e deixou instruções para que qualquer um que trope-



casasse nelas soubesse o que fazer com Mega Man X.

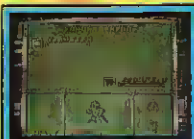
A câmara ficou inatocada durante trinta anos...

Dr. Cain foi o primeiro a descobrir o laboratório e continuar a pesquisa. Mas, em sua ansiedade de mostrar ao mundo a nova tecnologia, Cain não tomou os devidos cuidados: o resultado foi que os robôs com pensamento independente se rebelaram, tornando-se Mavericks. Liderados por Sigma, o mais forte e inteligente dos robôs de Cain, os Mavericks deram início à destruição de toda a vida humana sobre a Terra.

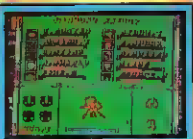
Na tentativa de evitar o genocídio global, Cain desperta Mega Man X e o envia juntamente com seu único robô "bom", Zero, em uma caçada aos Mavericks. A luta será desigual, a menos que Mega Man X encontre as peças construídas para ele pelo Dr. Light 30 anos atrás e espalhadas pelo mundo. Talvez assim a Terra tenha alguma chance...



Ardeas, Megaman deve derrotar o chefe e depois buscar o final



Atenção! Você não tem nenhuma arma, e vai ter que pagar tuas próprias caminhadas



Descolec mais energia, armas mais fortes, proteções e carregadores de energia especial



Sempre e sempre, uma cidade caindo aos pedaços, destruída pelos robôs do mal - os Mavericks



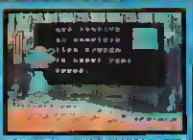
Juan dá-las nares apate com essa fase. Fique atendo pelo canto esquerdo da tela e fuja dos tiros



Não final, você encontra Wile, com seu robôzão. Você não consegue destruí-lo, mas isso faz parte da história. Seu amigo Zero aparece e te leva a casa



Aprender isso para o jogo, é o do Chill Penguin - mas também seria bom se você tivesse em mãos a arma Fire Wave, que você ganha quando derrota o Flame Mammoth



Seguindo pela fase, você encontra uma das cápsulas que o Dr. Light lhe deixou. Com ela, você poderá correr usando o "Dash"



Quando você chegar a esta cena, dê um salto com o botão e não alto para o teto. Uma redoma igual à do foguete guarda um "Heart Tank". Use a arma Fire Wave para destruí-la



Quando você chegar a esta cena, dê um salto com o botão e não alto para o teto. Uma redoma igual à do foguete guarda um "Heart Tank". Use a arma Fire Wave para destruí-la



Quando você chegar a esta cena, dê um salto com o botão e não alto para o teto. Uma redoma igual à do foguete guarda um "Heart Tank". Use a arma Fire Wave para destruí-la



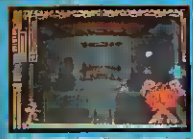
Quando você chegar a esta cena, dê um salto com o botão e não alto para o teto. Uma redoma igual à do foguete guarda um "Heart Tank". Use a arma Fire Wave para destruí-la



Quando você chegar a esta cena, dê um salto com o botão e não alto para o teto. Uma redoma igual à do foguete guarda um "Heart Tank". Use a arma Fire Wave para destruí-la



Quando você chegar a esta cena, dê um salto com o botão e não alto para o teto. Uma redoma igual à do foguete guarda um "Heart Tank". Use a arma Fire Wave para destruí-la



Quando você chegar a esta cena, dê um salto com o botão e não alto para o teto. Uma redoma igual à do foguete guarda um "Heart Tank". Use a arma Fire Wave para destruí-la



Quando você chegar a esta cena, dê um salto com o botão e não alto para o teto. Uma redoma igual à do foguete guarda um "Heart Tank". Use a arma Fire Wave para destruí-la



Quando você chegar a esta cena, dê um salto com o botão e não alto para o teto. Uma redoma igual à do foguete guarda um "Heart Tank". Use a arma Fire Wave para destruí-la



Quando você chegar a esta cena, dê um salto com o botão e não alto para o teto. Uma redoma igual à do foguete guarda um "Heart Tank". Use a arma Fire Wave para destruí-la



Quando você chegar a esta cena, dê um salto com o botão e não alto para o teto. Uma redoma igual à do foguete guarda um "Heart Tank". Use a arma Fire Wave para destruí-la



Quando você chegar a esta cena, dê um salto com o botão e não alto para o teto. Uma redoma igual à do foguete guarda um "Heart Tank". Use a arma Fire Wave para destruí-la

com armas a  
chegou a hora da Irã  
de Sigma. Use o X-Blast  
para destruir os inimigos na pl  
informa





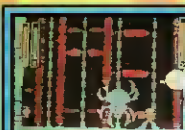
Opportu- nidade perfeita - você acabou de conseguir destruí-lo e novamente Zoro salva seus Terribles - mas não os próprios Terribles!



Sem seu robô, você está tão igual - para-igual com nosso herói. Use o Homing Torpedo e fuja do maluco



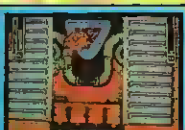
Apesar de não ter a nova fase aparece - e todos os robôs anteriores voltam. Mas você já sabe como acabar com eles, não é?



O chefe e suas tropas finalmente. Use o Shotgun Ice contra ele, e procure ficar fora de seu alcance



O tempo agora é o certo, use o Chameleon Sting e destrua primeiro as bolas coloridas.



O dono desse o robô, mas é fácil fazendo. Assim, não vá cair nos espinhos. OK?



Após a versão, não há mais freio - mas é pouca coisa. Logo aparece The Tank para acabar com o sossego



Além disso, não pode esquecer de formar uma bola do centro. Prepare-se, Pense a milhão dando um "Dash", Molass



Use o Hammering Cutter para detonar a máquina, e cuidado: para não ser esmagado Sandolche de Megaman? Eu não?



Ata, esta é a hora de agir. Certifique-se de estar com a energia no máximo antes de encerrar a fase

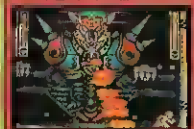


Sigma finalmente sobe e se esconde em você! Acabe com ele usando o Shotgun Ice, com cuidado para não perder nem um pouco de energia



Além disso, não pode esquecer de usar as paredes para fugir de suas ataques. Mas isso é só um aquecimento...

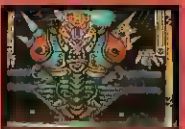
## SIGMA, O CHEFÃO FINAL



Use o Sigma Ice para congelar a máquina, e se encaixe em um rebozo. Vem chumbo grosso!



espinhos embaixo, mas cuidado com os raios a com o fogo do inimigo



contra a máquina de Sigma é o Rolling Shield. Nem adianta tentar outra. Agora só resta confiar na habilidade. Força, cara!



mostro, que é um verdadeiro gamamânico. Até a próxima!

## VOCÊ CONSEGUIU!





O Jaguar, como vocês já devem saber, é o novo console de 64-Bits da Atari. 64-Bits em termos, é claro, porque o Jaguar é equipado com tecnologia RISC - um novo sistema de processamento de dados que dá mais velocidade ao console. Sua paleta de cores ultrapassa os 16 milhões e cacetada, com uma resolução de 720 x 576, superior à todos os outros videogames domésticos. Tem também 32 canais de som, com qualidade de CD - mesmo em cartuchos. O CD mesmo sai no ano que vem.

Mas, mesmo com tudo isso, o que mais impressiona: no Jaguar é o preço: mesmo muito superior aos consoles de 16-Bits disponíveis no mercado (SNES e Mega Drive), é muito mais barato. Apenas 249 dólares, bem menos do que o necessário para comprar um Mega com Sega CDI! Problema: o aparelho vem com apenas um controle, um cartucho feinho (Cybermorph) e sem cabo de áudio e vídeo.

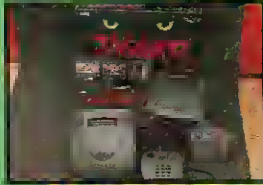
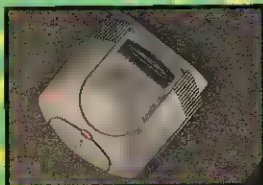
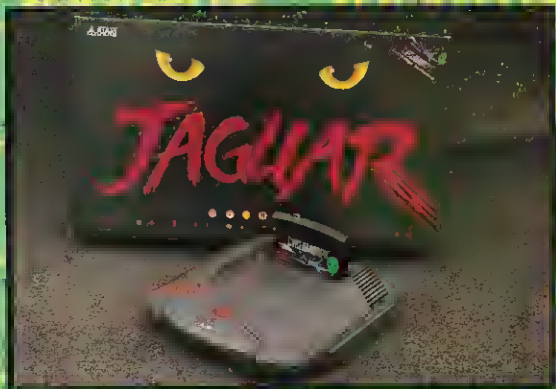
O controle do Jaguar é um show à parte: apesar do tamanho, é bem anatômico e fácil de

manejar, com um fio longo que não atrapalha nem os gamemaniacos mais agitados. O controle tem também um teclado numérico, idêntico aos encontrados em telefones, até com teclas de rediscagem automática - o que deixa a suspeita de que, em um futuro desconhecido, o Jaguar possa usar modem.

Apesar do poder do console, os primeiros games para o Jaguar não são lá grande coisa. Isso se explica porque a Atari permaneceu muito tempo fora do mercado de jogos, desenvolvendo um ou outro título para arcades (como o Hard Driven) e para o portátil Linx. São eles: Cybermorph, Crescent Galaxy, Evolution Dino Dudes e o espetacular Raiden - e você vai conhecer todos AGORA!

#### ATARI - O RETORNO

Que se lembra do antigo console de segunda geração da Atari (Pac-Man, Space Invaders, Donkey Kong, etc...) imagina que seria preciso muita cara-de-pau para a empresa voltar ao mercado. A Atari tinha nas gavetas um projeto chamado Panther, um console de 32-Bits - mas houve receio de que o aparelho não tivesse grande aceitação pelos gamemaniacos. Assilindo o progresso do Mega Drive e do Super Nintendo, a Atari achou melhor esperar pelo avanço da tecnologia e lançar logo um 64-Bits, muito mais poderoso, mas que pudesse igualar o preço dos concorrentes.

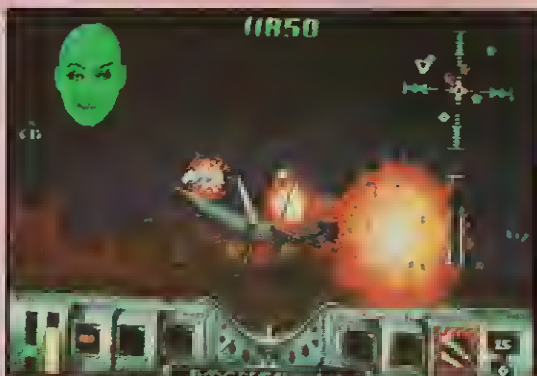


## CYBERMORPH

Uma tentativa frustrada de derrubar Star Fox e Slipheed

O cart que acompanha o Jaguar chama-se Cybermorph, um game de shooting com gráficos poligonais - ou seja, ao estilo de Star Fox e Slipheed. Tem gráficos e recursos superiores, mas poderia ter sido muito melhor. Afinal, capacidade não falta ao console. O jogo tem pontos muito fortes, como a personagem feminina que o acompanha durante o jogo, com uma voz digitalizada belíssima.

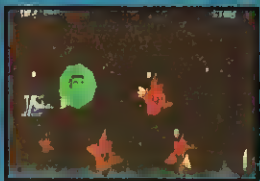
Outro ponto a favor é a escolha do ponto de vista, pois você pode assistir à cena pela frente, por trás, pelos lados, de perto, de longe (e de dentro da nave, é claro!). Alguns itens aumentam o poder de fogo da sua nave, mas não espere um tirotoleio dos grandes - porque outra falha de Cybermorph é a falta de ação: você parece estar atirando com estilingue! Conclusão: o jogo não é nenhuma "Brastemp", mas a gente precisa dar um desconto. Afinal, a Atari está fora do mercado doméstico há mais de DEZ ANOS!



## CRESCENT GALAXY

Impossível não lembrar de Star Fox!

Neste game você entra na pele manchada de Trevor McFur, o piloto de um caça espacial com uma namorada que é uma gata - ou melhor, uma lince! Trevor é enviado para conter algumas pequenas rebeliões, nada que um leopardo qualquer não possa dar conta. Mas isso é só a pontinha do iceberg, porque esses conflitos isolados vão resultar em uma guerra gigantesca. O game é um shooting lateral, à semelhança de R-Type e Gradius - mas não tem a menor chance de virar clássico também. A imagem, com os 16 milhões de cores do Jaguar, podem fazer parecer que o visual do jogo é fantástico - mas espere só para ver em movimento: algumas naves e objetos têm efeitos esquisitos, com uma animação de sprites esculachada - e o cenário tem poucos planos de fundo, perdendo o efeito tridimensional. A trilha é de ótima qualidade acústica, mas as músicas e efeitos não acompanham. Nada impressionante.

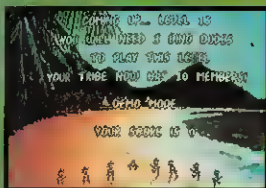
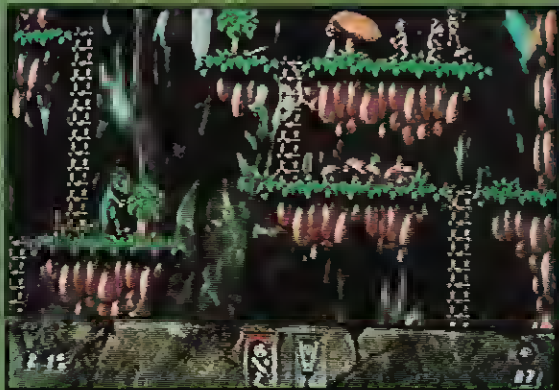


## EVOLUTION DINO DUDES

Você vai racher o bico com estes trogloditas malucos

Se você tirava sarro da falta de esperteza de uns certos lemingues, tome cuidado. Em Dino Dudes, vai descobrir que nossos próprios antepassados eram ainda mais tapados! O jogo é exatamente o que você está pensando: você deve ajudar um bando de homens-das-cavernas a fazer coisas complicadas (e qualquer coisa é complicada - mais para alguém que não saber fazer outra coisa além de se coçar), que consigam evoluir e tornar-se o que somos hoje.

Dino Dudes já tinha versões para Mega, Nintendo e micros PC, só que com o título de Humans. As tarefas que os debilídeos Cro-Magnons devem cumprir variam desde a descoberta do fogo à invenção da roda, passando pela construção de pontes, o princípio de matemática básica e tribos rivais. O jogo pode até ser um pouco irritante enquanto você não pega o jeito, mas daí pra frente é só diversão.

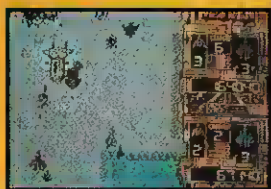
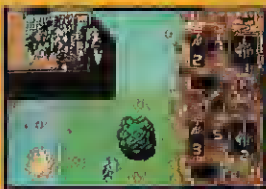


## RAIDEN

Ação como você nunca viu fora dos arcades!

Raiden é, sem dúvida, o melhor dos quatro primeiros games lançados para o Jaguar. É mais um título que já existia em outros consoles - mas derruba todos de longe! Enquanto as versões para Mega e SNES perdiam em velocidade e riqueza de detalhes, o Raiden do Jaguar não deixa nada a dever ao arcade - com todos os cenários nos mínimos detalhes. Mas o melhor mesmo é que o jogo não fica lento quando a tela enche de inimigos (o odiado efeito *slowdown*), nem mesmo com dois jogadores simultâneos. O som está muito decente, com todas as músicas fiéis ao arcade.

A única possível reclamação é que o game está exatamente igual ao Raiden - mas este já foi lançado há uns três ou quatro anos! Além do mais, o arcade tinha 16-Bits, enquanto que o Jaguar tem 64! A Atari bem que podia ter melhorado o jogo um pouco, não? Mas tudo bem. Continua sendo imperdível!





# DICAS BATATA

Confira aqui as melhores dicas para os games desta edição, cortesia dos pilotos da Equipe Batata Games!

## FLASHBACK SNES

### PASSWORDS

Modo Easy

1ª Fase - BSCKT

2ª Fase - JWLYX

3ª Fase - RSVP

4ª Fase - DXCPT

5ª Fase - SLMN

6ª Fase - ZTHRX

7ª Fase - CRLQXZ

Modo Normal

1ª Fase - DLRCs

2ª Fase - BGFSM

3ª Fase - PRHG

4ª Fase - WNPOVX

5ª Fase - NMYRL

6ª Fase - SNTHN

7ª Fase - KLZHT

## MEGA MAN X SNES

### APELAÇÃO TOTAL!

Para começar o jogo com todos os Mavericks delonados, todos os equipamentos especiais, 4 sub-tanks e os 8 corações recuperados (ou seja, tudo no máximo), use esta password:

3 - 6 - 7 - 3

2 - 1 - 3 - 7

2 - 4 - 8 - 4

## GROUND ZERO TEXAS SEGA CO

### ESTÁGIO SECRETO

Para que o cenário escondido apareça, faça o seguinte: suicide-se para perder o jogo de propósito. Quando a tela de créditos aparecer, aperte C, B e A rapidamente. Depois aperte Start. Com esse truque pinta um cenário diferente.

## NBA JAM SNES

### PASSWORDS

Quando colocar suas iniciais, digite EBG e depois tente estes códigos:

Último Jogo:

QXKLZNXSXQJNF5

Ganhou tudo:

ZWHGZDWQ4GHKF5

## CASTLEVANIA MEGA

### PASSWORDS

O

landa

P V

M M

of Pias

M J

P

M M

Munk

V P

P

J M

V J

J

V J

P J

V

V

Final Stage

V

V

## CYBERMORPH JAGUAR

### PASSWORDS

Level 1: 1008

Level 2: 1328

Level 3: 9325

Level 4: 9226

Level 5: 3444

## NBA JAM SNES E MEGA

### ASTROS CONVIDADOS

Este jogo possui uma série de códigos secretos para jogar com vários personagens diferentes, desde o Presidente dos EUA até os programadores do game.

Para acionar os códigos, ao entrar com as iniciais, confirme apenas as duas primeiras e depois deixe o cursor sobre a terceira - mas não confirme.

**SNES:** após ter seguido as instruções acima, aperte e segure os botões L, R, Start e depois o botão correspondente ao jogador escolhido.

**Mega:** segure Start e aperte o botão correspondente ao personagem, conforme mostrado abaixo:

**Presidente Clinton**

Iniciais: ARK

SNES/ botão X

Mega/ botão A

**Vice-Presidente Gore**

Iniciais: NET

SNES/ botão A

Mega/ botão B

**Programador Turmell**

Iniciais: MJT

SNES/ Botão A

Mega/ Botão A

**Programador Riverr**

Iniciais: RJR

SNES/ Botão X

Mega/ Botão B

**Programador Divita**

Iniciais: SAL

SNES/ Botão X

Mega/ Botão C

**Programador Air Dog**

Iniciais: AIR

SNES/ Botão X

Mega/ Botão A

**Programador Chow-Chow**

Iniciais: CAR

SNES/ Botão X

Mega/ Botão C

# PERNALONGA

**Bubsy! O título do personagem mais engraçado dos games a não se passar por um velho mestre dos desenhos animados**

Bunny - Rabbit Run - em inglês pode ser bonito, mas não é tão bonito quanto ganhar. Este jogo é baseado por ninguém menos que o maior astro dos desenhos animados, o coelho. Para os jogadores os jogos são desenhados em um estilo de desenho animado, e nosso herói é um coelho que revê suas aventuras e suas aventuras são complicadas, e o Patolino tocou o desenho e vai para a sua casa para que seu velho amigo se dê muito mal.



Em cada jogo você vai reconhecer o episódio dos desenhos animados: Hortelino Troca de Casa, a eterna caçada da coelha, o apetite da Taz, o Diabo de Tasmânia que com o tempo se tornou principalmente com o tempo, o Diabo de Tasmânia, e até a Taz, para pedir que o Diabo de Tasmânia destrua a Taz. O Diabo de Tasmânia é disponível em todos os jogos, e não podia deixar de ser o melhor dos jogos. Acme: biografia de empresas, buracos Instantâneos, tortas, tomates e cereais. É claro!

## O QUE É QUE HÁ, VELHINHO?



Vai ser um daqueles dias para o Pernal. Tá fazendo o maior frio e o Hortelino já chegou para caçar "toeio".



No saloon o coelho vai ter que ficar esperto com as balas malucas desse grandalhão.



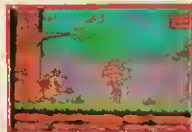
O touro El Diabolo tem cabeça dura. Amolega ela atraindo-o para as paredes da arena.



Nos tempos do Rei Artur, nosso herói precisa enfrentar o Cavaleiro Negro (e olha só quem é!)



Os marcianos estão ali. Quando puder, use espelhos para refletir os raios. Cuidado com os buracos.



Taz é fominha. Atraia-o para a direita que ele racha a cabeça em uma árvore petrificada.



Como você viu no desenho, esse cara é mau! Fuja de seus ataques e chute quando ele ficar parado.



Na fábrica, use seus brinquedos para distrair os inimigos - e dê muitas gargalhadas!



Última fase. Cuidado com os gatos pretos, que eles dão azar. Peça ajuda a Pepe Le Gambá.



Entim, Patolino! Detone as latas e bismagás de tinta, e depois cala de pau no pato.



Ahh! O Patolino vai destruir o mundo! Será que ele consegue? BUM! Ha, ha, ha!

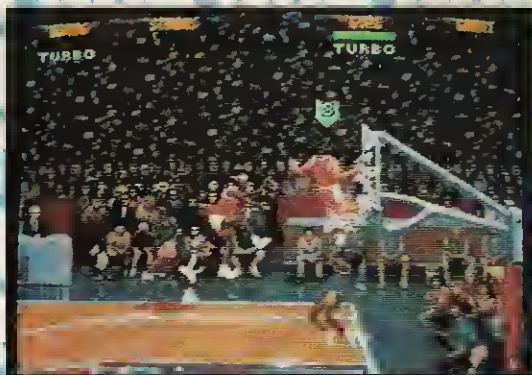


Como em todos os desenhos do Pernalonga, você é quem ri por último - e o Patolino ainda se ferra.



## Um superjogo de basquete, direto dos arcades para seu SNES

Depois dos games de luta, tá na cara que os títulos favoritos da galera são os de esporte - mas NBA Jam não é um game de esporte como outro qualquer, não senhor! É ANIMAL! Aqui você pode dar pulos de quatro metros, dar cambalhota no ar e estilhar as tabelas - além de enterrar a bola pegando fogo, como se fosse um Hadouken! São vinte e sete duplas da NBA para você escolher, cada jogador com o seus pontos fortes e fracos: velocidade, dribles, passes, cestas de três pontos e coisas assim.

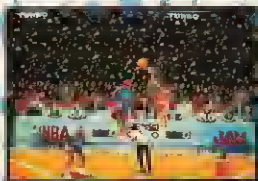


SNES

No SNES a jogabilidade é excelente, pois os muitos botões do controle facilitam as jogadas. Os gráficos perdem um bocadinho para o arcade, mas mesmo assim são muito superiores aos da versão para Mega. Já o som, esse não é lá dos melhores. Você pode controlar os dois jogadores sozinho ou entregar o segundo controle a um amigo - mas, sinceramente, jogar contra o computador é suicídio. Difícil demais! O melhor mesmo é descolar um adaptador para quatro jogadores e convidar a galera para um torneio.



**NBA é repleto de macetes e dicas. Você pode até jogar com Al Gore, o vice-presidente dos States. Confira na seção Dicas Batata**



Chame toda a galera para uma disputa! Com um adaptador "Multi-Tap", são possíveis até quatro jogadores simultâneos.



Fire Hadouken? A bola até pega fogo! Basta encostar três vezes seguidas sem que o adversário faça pontos. Three Ball Fire!



Ganchos, bandejas e arremessos de três pontos também estão presentes no game. É fácil dar uma surra nos desavisados.



Nos intervalos rolam cenas digitalizadas de enterradas. Uau!



Fuja dos "tocos" (bloqueios) com pulo alto e, se puder, arrebatando a tabela do adversário. Seja mau!



Clici! Faça pose para a foto e mande ver. Este é sem dúvida o game de basquete mais divertido que já pintou.





**Claro que o SNES não podia ficar sem sua versão deste que já é um clássico!**



O clássico Flashback para SNES tem mais detalhes do que a versão para Mega



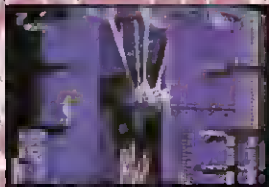
Apesar da menor velocidade do processador do SNES, as animações são belíssimas e os movimentos são lindos. Detone os caras com classe!



Você vai precisar tanto de raciocínio quanto de habilidade para se dar bem no game



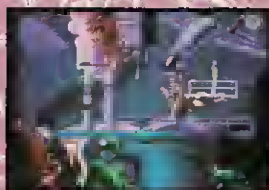
Pintam viagens interplanetárias. Volte para a Terra e depois proure pelos aliens em seu planeta de origem. Pau neles!



Na última fase você precisa destruir esse coração gigante. Alterne os lados, siga em frente, coloque a bomba no centro do planeta e cala fora



Se você retornou ao hangar a tempo e subiu no elevador, está salvo! Hora de tirar um cochilo até a próxima aventura...



Muita gente já conhece a história, mas vamos repetir assim mesmo: alienígenas disfarçados como seres humanos estão se infiltrando entre o povo de Terra e planejam uma invasão. O cientista Conrad B. Hart inventou um aparelho capaz de distinguir os ETs dos seres humanos normais - mas, antes que tivesse chance de divulgar o invento, foi capturado pelos invasores. Conred conseguiu escapar, mas não antes de ter sua memória inteiramente apagada. Agora ele está em Titã, uma das luas de Saturno, caído no meio de uma floresta artificial - e precisa encontrar um meio de recuperar sua memória e voltar à Terra.

#### AVENTURA COMPLICADA

Flashback é um jogo difícil de terminar - não só pelo tamanho, mas pelas ações complicadas que o herói precisa executar. Conrad tem muitos movimentos diferentes, e basta errar um deles para ser obrigado a recomeçar tudo de novo. Em compensação, o jogo tem animação perfeita - cortesia dos gráficos poligonais, que economizam memória e dão mais velocidade ao movimento das figuras. Uma importante aquisição para a galeria de títulos do SNES.

# CAPTÃO ALIEN 3

AQUI  
TÁ CHEIO DE  
GOTEIRA!

Marcos  
Carnes

ENTÃO AQUI É  
O PLANETA-PRISÃO  
FIORINA? CADÊ  
TODO MUNDO?

FORAM PEGOS  
PELOS ALIENS! ES-  
TAMOS A SÓS!

A SÓS?! DESCULPE,  
MAS CAREQUI-  
NHA NÃO É O  
MEU TIPO!

OLHA SÓ  
QUEM  
FALA!

O DETECTOR DE MOVI-  
MENTO NÃO MOSTRA  
NENHUM ALIEN  
POR PERTO!

IAU! É MELHOR  
PEDIR SUA  
GRANA DE  
VOLTA!



**RATATATI!**

ABAIXE-SE! O DETECTOR  
PODE TER FALHADO,  
MAS *ISTO AQUI NÃO!*

**ATATAT**



VOCÊ PODE SER BOM EM  
JOGOS DE LUTA, CAPITÃO  
NINJA, MAS DE *ALIENS*  
ENTENDO EU!



TÔ VENDO! BELO  
**BANHO!**  
ESQUECEU  
QUE ESSES BI-  
CHOS TÊM *ÁCIDO*  
NO LUGAR DE SANGUE?

OPS!



TA' CHEGANDO MAIS  
UM! AGORA VOU TE MOS-  
TRAR COMO SE CUIDA  
DESSER BABÕES!





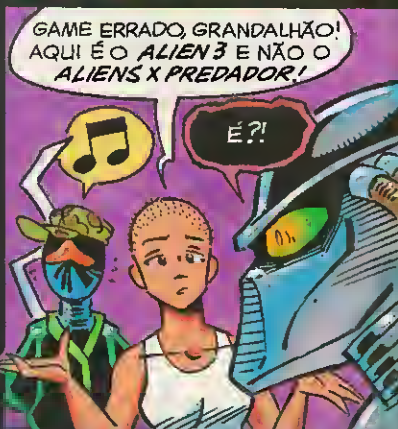
E VAI SER NO  
ESTILO CAPITÃO NINJA:  
**BORDOADA NA  
MORINGA!**



PELAS  
BARBAS DO  
ZANGIEF!

**PREDADOR!**

QUEM?  
O QUÊ?



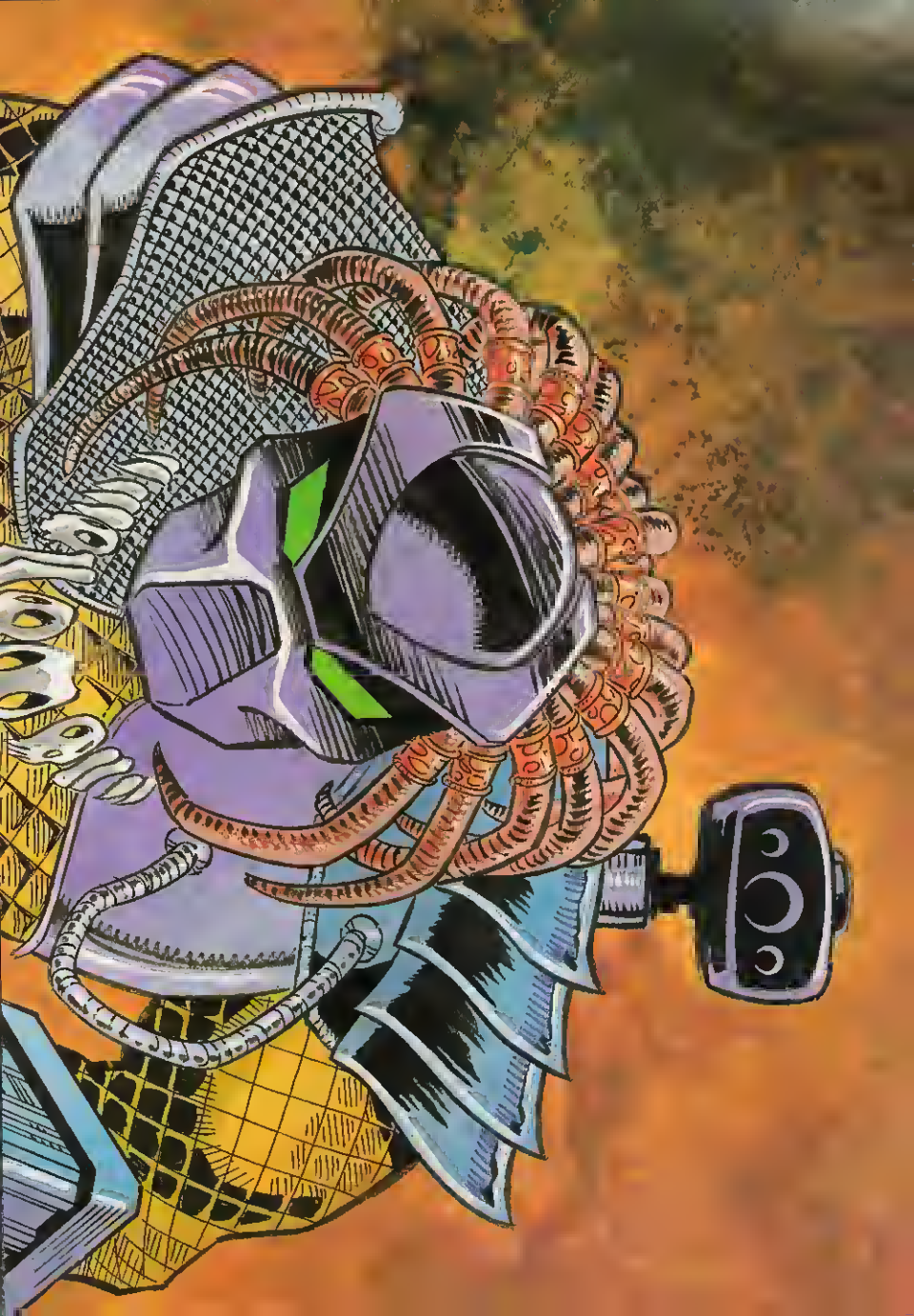
GAME ERRADO, GRANDALHÃO!  
AQUI É O **ALIEN 3** E NÃO O  
**ALIENS X PREDADOR!**

É?!



FOI MAL, GALERA!  
VOU SAIR SAINDO!

'TÉ  
MAIS!













QUANTOS OVOS!  
AQUI É A CASA  
DO COELHINHO  
DA PÁSCOA?

SÃO OVOS DE  
ALIENS! CUIDADO  
COM ELES!



EI! NUNCA  
VI UM OVO ABRIR  
COMO SE FOSSE  
BANANA!

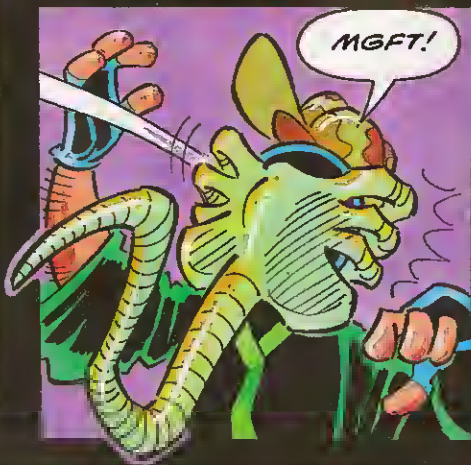
**NHEC!**



PELOS  
ESPINHOS  
DO SONIC!



**MGFT!**



OH, NÃO! UMA LARVA  
DE ALIEN PEGOU  
VOCÊ!

DÃ?





EU TE SALVO!

**RATATA!**



GRAANDE SALVAMENTO! PRECISAVA ESTOURAR MINHA CARA?

MAS...



EI! TÔ GRÁVIDO!

OH, NÃO! JÁ É TARDE DEMAIS!



**HSSSS!**



VOCÊ... NÃO MORREU?

QUEM?  
EU?



SOU DURO DE MATAR!

ALÉM DO MAIS, DESCOLEI UMA DICA PARA CONSEGUIR VIDAS INFINITAS NO ALIEN 3!



VAMOS VER SE  
ESSAS VIDAS  
INFINITAS VÃO  
AJUDAR AGORA!  
ESTAMOS QUASE  
NO FIM DO JOGO,  
E OLHA SÓ A  
CHEFE FINAL!



PELOS  
BIGODES  
DO SUPER  
MARIO!

O QUE ELA  
TÁ FAZENDO  
AQUI?

NÃO VALE! EU VI ALIEN 3  
NO CINEMA! A RAINHA-MÃE  
NÃO APARECE NO  
FILME!



ISTO AQUI É  
GAME, NÃO FILME!



AH, É ASSIM?

TAMBÉM  
SEI FAZER  
APELAÇÃO!

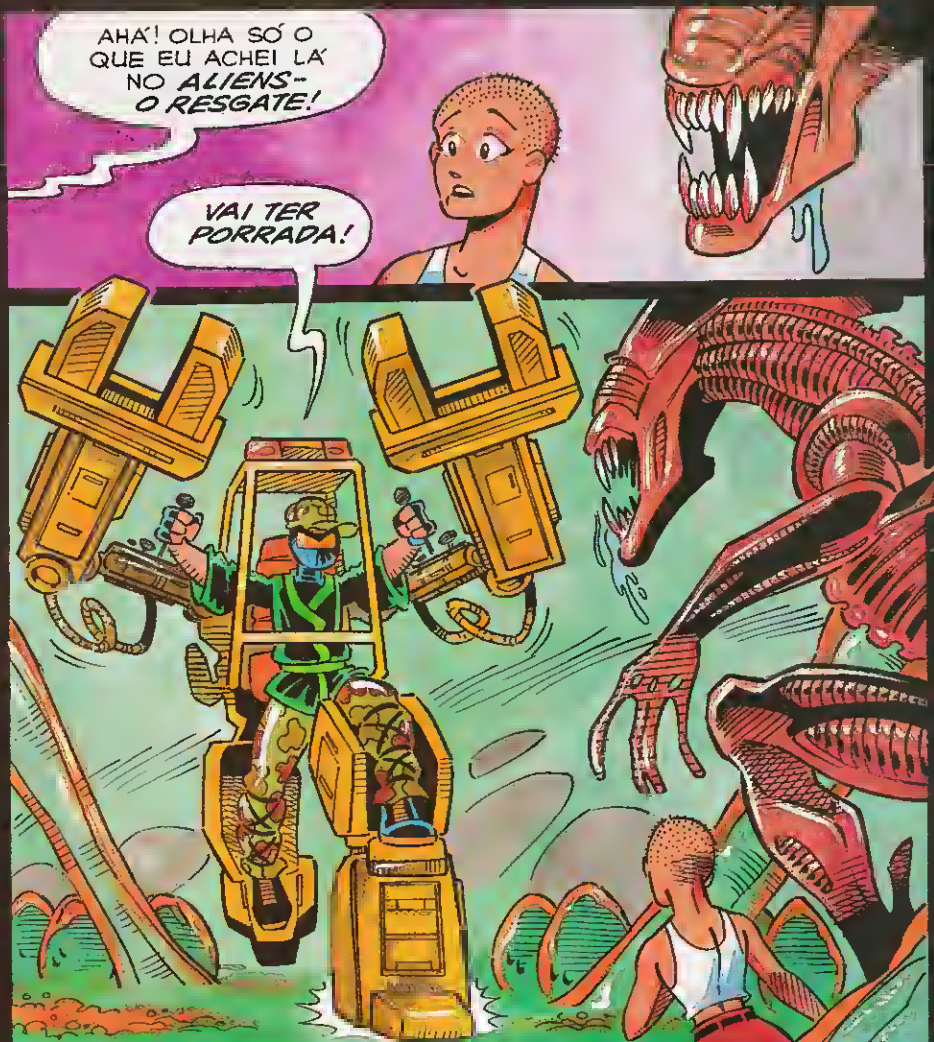
QUE...?



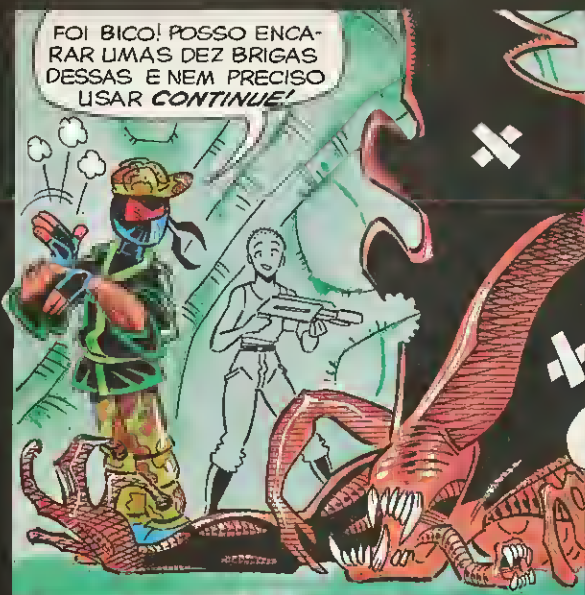


AHA! OLHA SÓ O  
QUE EU ACHEI LÁ!  
NO ALIENS-  
O RESGATE!

VAI TER  
PORRADA!



ESTE QUADRO FOI CENSURADO  
EM NOME DA CAMPANHA CONTRA  
A VIOLÊNCIA NOS VIDEOGAMES  
(A MESMA QUE TIROU O SANGUE  
DO MORTAL KOMBAT!)



FOI BICO! POSSO ENCARAR UMAS DEZ BRIGAS DESSAS E NEM PRECISO USAR **CONTINUE!**



DA UM BICO!

AINDA SOBROU UM ALIEN!



DEIXA EU CUIDO DESSE...

**PÁRA!  
ESPERA! DÁ  
UM TEMPO!**



VOCÊ JÁ PAROU PRA PENSAR NO QUE ACONTECERIA SE UM DESSES BICHOS TE ALCANÇASSE?

HÃ...  
NÃO!



VAMOS TIRAR ISSO A LIMPO!

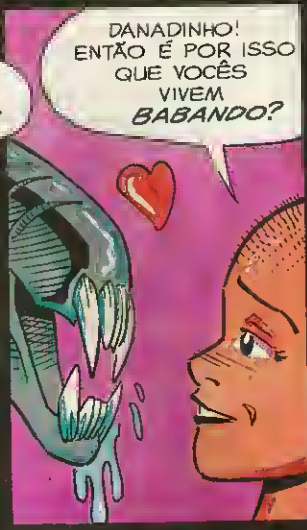
CHEGA MAIS,  
FEIOSO!

MAS... MAS...



HEIM?!

ENTÃO  
ERA  
ISSO?



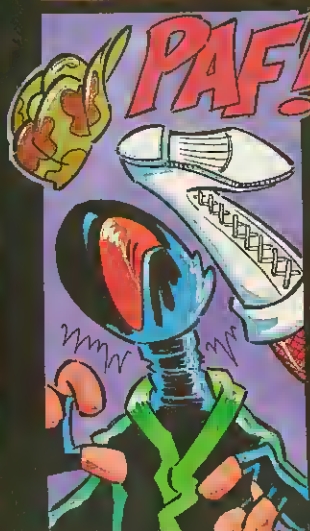
DANADINHO!  
ENTÃO É POR ISSO  
QUE VOCÊS  
VIVEM  
BABANDO?



BEM QUE EU  
DESCONFIAVA DES-  
SES ALIENS SEMPRE  
NO PÉ DA  
RIPLEY!

AFINAL, MESMO CARE-  
QUINHA, A SIGOURNEY  
WEAVER AINDA É UMA  
GATONA!

AH! O  
AMOR É  
LINDO!



A NÃO SER QUE  
SUA NAMORADA SEJA  
CIUMENTA E AINDA POR  
CIMA **STREETFIGHTER!**

OI,  
CHUN LI!



FIM



# DEMOS CORPORATION

A GAMERS entrevista, com exclusividade, o autor deste novo RPG de mesa nacional



RPG

Os fãs de RPG, tanto os de mesa quanto os de videogame, enfrentam o mesmo problema: falta de jogos em português. Assim como o Fantasy Star é uma jóia rara para os jogadores de Master System, o RPG de mesa conta apenas com uns poucos títulos traduzidos para a nossa língua - como o GURPS, por exemplo.

Mas, ao contrário do que acontece com os videogames, já existem no mercado jogos de RPG totalmente desenvolvidos por brasileiros. Primeiro veio o pioneiríssimo Tagmar, um jogo espada e magia, às vezes acusado de ser uma cópia esculachada do Dungeons & Dragons. A seguir veio o ótimo O Desafio dos Bandeirantes, baseado no Brasil colonial, onde bandeirantes, jesuítas e índios enfrentam monstros folclóricos.

E agora, para juntar-se ao time, surge um novo título nacional: OEMOS Corporation, um RPG de pura espionagem, com toda a parafernália dos agentes secretos tipo James Bond. Targüinio Teles, estudante de engenharia mecânica, é um dos autores do jogo e concedeu a entrevista exclusiva à GAMERS:

**GAMERS** - O que o levou a criar um sistema de RPG?

**TARQUÍNIO** - Eu e meu sócio Maurício Amaral curtimos RPG de mesa. E, quando começamos a desenvolver OEMOS, há quatro anos, ainda não existia nenhum RPG nacional.

**GAMERS** - QUATRO ANOS?!

**TARQUÍNIO** - Isso mesmo. Foi um trabalho minucioso, com muita pesquisa, porque nossa intenção era criar um sistema fácil de aprender e rápido de usar - mas sem deixar de lado o realismo.

**GAMERS** - Mas os RPGs costumam seguir temas fantásticos, como fantasia, terror ou ficção científica. Por que espionagem?

**TARQUÍNIO** - Justamente porque queremos um jogo realista, e a espionagem é algo muito próximo do cotidiano. Agentes secretos usam pistolas, carros, artes marciais e computadores - coisas que ninguém precisa consultar um manual para saber o que é. Nada de dragões, espadas mágicas ou feitiços complicados.

**GAMERS** - O que significa DEMOS?

**TARQUÍNIO** - É uma palavra de origem grega. Um demos é uma espécie de clã ou irmandade, unida em prol de um e mo

bjetivo. No jogo, trata-se de uma corporação secreta que luta em prol da humanidade.

**GAMERS** - Em espionagem não podem faltar as perseguições de carros. DEMOS tem isso?

**TARQUÍNIO** - Claro! O jogo vem com regras especiais para pilotagem de automóveis e um catálogo com 39 carros - todos reais, desde Ferraris a Toyotas. **GAMERS** - E quanto às armas. Nossos leitores são loucos por um tiroteio...

**TARQUÍNIO** - Sem problema. O jogo tem um catálogo de armas bem completo, com todos os pormenores técnicos. São 36 tipos de pistolas, 5 submetradoras, 7 fuzis de assalto, 5 rifles e uma escopeta. Isso sem falar nas facas, soco inglês, arco e flecha, taco de baseball...

**GAMERS** - E como se pode adquirir o DEMOS Corporation?

**TARQUÍNIO** - Nas livrarias especializadas, ou na Forbidden Planet, pelos telefones (011) 255-0959, (011) 259-8963 ou (011) 62-0468. E estou disponível para esclarecer qualquer dúvida dos jogadores. Basta escrever para a Caixa Postal 5180, CEP 88040-970, Florianópolis - SC.

CAPITÃO NINJA

# BATTLETECH

Neste jogo de estratégia futurista você entra na pele de um comandante dos mais avançados robôs da série Robotech.

GR  
GPD

## BATTLETECH® COMBATES TITÂNICOS NO SÉCULO 31



A humanidade vive uma nova Idade das Trevas. Cinco Estados Sucessores combatem sem tréguas pelos restos da Esfera Interior, onde reinou há muitos séculos atrás a Liga Estelar Unida. Mundos fluorescentes e prósperos foram devastados pela destruição e pela guerra, e deixados em ruínas. A tecnologia não só deixou de progredir, mas os equipamentos avançados do passado já não podem ser produzidos pelos mundos do Século 31. Gigantescas máquinas de guerra, os Mechs, combatem pelos escassos

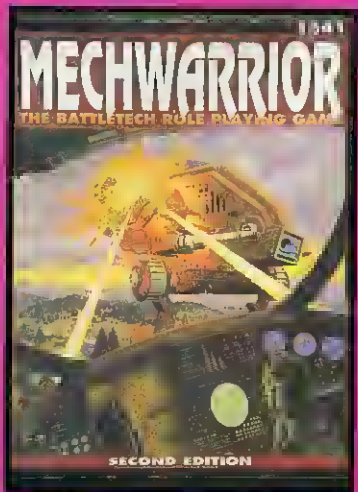
recursos em água e indústria, restos de tecnologia, fábricas de peças e máquinas avançadas, cujo controle permitirá a vitória final e o domínio do espaço conhecido.

Este é o enredo do famoso BATTLETECH, um dos jogos de estratégia mais populares nos States, onde cada jogador controla um time de robôs super-sofisticados, os Mechs. Provavelmente você vai achar os tais robôs um tanto familiares. Bem, não é sem motivo: ele foram pirateados do desenho animado japonês MACROSS (conhecido como ROBOTECH

aqui no Brasil). Aconteceu quê, por algum motivo, os japoneses não chiaram - e o jogo acabou se tornando um grande sucesso. Existe inclusive, em Chicago, um grande salão de realidade virtual - o Centro de Treinamento de Mechguerreiros, onde vários jogadores podem controlar Mechs e enfrentar um batalhão de inimigos. Foram lançadas versões até para PC, Master e Nintendinho 8-Bits. Ah, mas não se iluda! Não vá pensando que jogar BATTLETECH é tão simples quanto encerrar uma partida de

## BATTLETECH EM RPG

Se você não é chegado a jogos de estratégia, não tem problema: o módulo MECHWARRIOR vem com todas as instruções para transformar BATTLETECH em um jogo de RPG, completo com personagens como pistoleiros, veteranos, nobres, pilotos, mecânicos e Mechguerreiros. A precisão dos detalhes é impressionante, com dados técnicos e políticos sobre o mundo do Século 31 - os Estados Sucessores, os clãs, viagens espaciais, equipamentos, títulos e nobreza. Só um probleminha: até agora, MECHWARRIOR só está disponível em inglês.



videogame. O jogo é complicadíssimo, com um manual de 54 páginas que deve ser estudado em cada detalhe - desde as regras de movimento e combate aos dados técnicos de 14 Mechs diferentes, e ainda instruções para criar suas próprias máquinas de combate.

BATTLETECH não é exatamente um RPG, mas sim um jogo de estratégia - como o famoso WAR, ou os Populous e Simcity dos videogames. Não é a interpretação dos personagens que conta, mas o modo como você planeja seus ataques e

movimenta as tropas de Mechs pelo tabuleiro. É por isso que, ao contrário dos outros RPGs, BATTLETECH não pode ser jogado, sem miniaturas - sejam elas de papelão, como as que vêm na caixa do jogo, ou de chumbo, compradas separadamente.

BATTLETECH tem duas grandes vantagens para o público brasileiro: a primeira é que em 1991 o módulo básico foi publicado em Portugal. Ele é exatamente igual à edição americana, com mapas, dados, regras e Mechs de cartolina para

## OS COMPLEMENTOS DE BATTLETECH

Quando você se cansar do módulo básico, pode enriquecer seu jogo com estes suplementos (infelizmente, todos em inglês):



**BATTLETECH COMPENDIUM:** novas regras para acrescentar à batalha, com detalhes sobre combate de Mechs contra tanques, caças, helicópteros, infantaria e até naves espaciais.

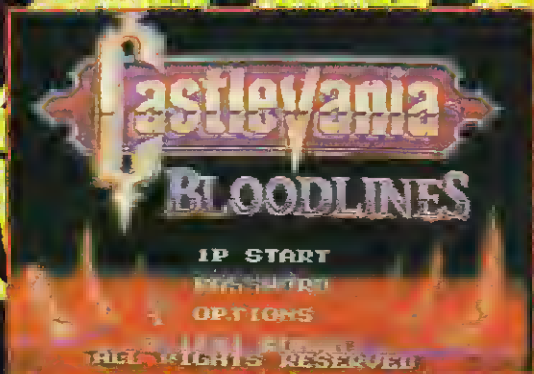
**CITYTECH:** regras especiais para lutar com Mechs em áreas urbanas, onde os prédios atrapalham um bocadinho!

**AEROTECH:** este módulo traz os lendários Batalhóides, aqueles caças transformers do desenho ROBOTEC, e também regras especiais para combate aéreo.

jogar. BATTLETECH em português pode ser encontrado nas livrarias de importados.

A segunda vantagem são justamente as miniaturas de chumbo. No Brasil já existem fabricantes que produzem cópias fiéis dos robôs usados no jogo. E montar e pintar os Mechs de chumbo costuma ser quase tão divertido quanto jogar com eles! As miniaturas, como o jogo, também estão à disposição nas livrarias especializadas.



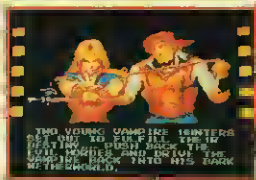


*Se o velho Conde Dracula pensou que ia escapar das garras de Simon Belmont, estava muito enganado.*

Se jogava mesmo o Mega entrar na onda das grandes vampiro. A mais nova versão do clássico Castlevania chegou ao 16-Bit e Mega, em uma aventura que não deixa nada a dever às outras. Mas esta versão mudou um bocadinho a história: não é mais Milón Belmont, e sim outro nobre caça-vampiros da posteridade. Não, não, não! Não, não, não! Ainda não foi dada a volta ao tempo, um Castlevania para os jogadores. Você escolhe apenas um deles para comandar.

Muitos anos se passaram desde que Dracula foi destruído por Simon, o caçador de vampiros metido a milionário. Tudo bem, até que uma reitoria amadora realizou exatamente um ritual de magia negra nas ruínas do castelo Conde. Ele foi inadvertidamente desenhado uma vampira mortal: Lizabeth, a filha sobrinha do velho Dracula. Ela tem a ele dois filhos no coço para a prova! É hora de trazer seu filho de volta à Terra, e nossos heróis precisam detê-la.

## OS NOVOS ÇAÇA-VAMPIROS

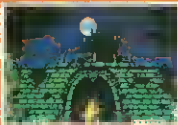


**John Morris** foi chamado para acabar com a Condessa Bartley antes que seu plano diabólico seja concluído. Como todos os seus antecessores, ele é treinado nas técnicas de caça aos vampiros e no manejo do chicote místico. Este, aliás, é ótimo para pendurar-se e balançar sobre os obstáculos.

**Eric Lecarde**, mestre lancheiro, foi voluntário para esta jornada. Ele quer se vingar da Condessa Bartley por ter transformado o grande amor de sua vida, Gwendolyn, em uma vampira. Pode usar sua lança para saltar a grandes alturas, como se fosse salto com vara.



Sempre que derrotar um chefe, você ganha um password de próxima fase - com o mesmo número de vidas a contínuas que possui.



Em nossa jornada usamos Eric Lecarde, pois com seus pulos altos ele vive vantagem sobre John Morris.



As armas que seu herói carrega sempre têm 4 níveis de força, e no máximo ele fica em chamas. Ele o primeiro chefe: bate nele e cuida com as janelas que quebrem.



Chegou o primeiro chefe de fase. Mantenha uma distância razoável e golpeie sempre. Se você colocar o controle para o alto ao usar um item, o golpe será diferente.



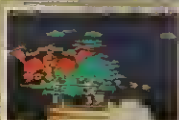
Na segunda fase suba pelas quadras d'água, bata no telégrafo a luta contra dois cavaleiros gigantes



O chefe da fase é esse "nanico" da pedra. Comece quebrando o seu corpo para que ele diminua de tamanho de tamanho e não bata no teto.



Quando ele estiver menor, acerte o olho do malandro. Alguns golpões são suficientes



Não lá! Você começa com uma longe subida pelas torres. O último chefe desta fase está no topo. Lá no céu!



Fique no centro da torre e golpe para o alto. Quando o morcego invadir contra você, pua nele!



Em meio à guerra mundial, aguarde o momento certo para pular sobre as plataformas. Se for o caso, ataque primeiro e só depois pula



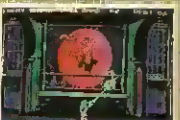
Isso aí é o chefe. Acerte a bala no centro e, quando ele atacar, fuja para as plataformas da cima. É bico!



Dentro do palácio tome cuidado com as fúrias. E, quando chegar nessas carte da foto, fique golpeando para cima sem parar



Ao chegar nessas carte (ou melhor, no que sobrou d'ele), mantenha distância e fuja de suas investidas. Use as armas especiais quando puder



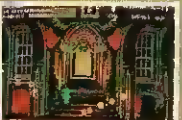
A última fase é a maior pedreira. Você vai ter que entrar a Morte, e sobrinha do Drácula, e o próprio Conde!



A Morte tem vários poderes - entre eles o de transformar-se em vários outros inimigos. Tremenda sacanagem!



Meia adianta você vai detonar esse monstro. Fique na posição da foto e pula a rabada do malandro



És o Príncipe das Traves am pássaro! Sempre que ele estiver próximo acerte-o na cabeça. Ele não vai aguentar



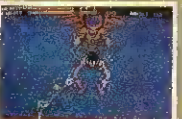
A Morte dá o maior trampo, vale a volta várias vezes. Cuidado com a tolça d'ela



Quando ela subir para o alto da tela e se multiplicar, chovem raios! Tenta ficar entre eles



Pensa que derrotou todo mundo? Que nada! Drácula volta na figura de um gárgula gigante



Olha o tamanho do cara! Fique sempre atacando, pula os ataques de fogo e depois corra para baixo dele batendo sempre



Foi um suicídio! Mee, se você é gamemaster, faça, consiga acabar mais esse jogo



As cenas finais um alívio... mee não fica aí de braços cruzados! Pegue o outro personagem e comece tudo de novo. E não esqueça de conferir as passaworde na seção Dicas Batata



**Reduzido ao tamanho de um microbio, você vai ter que sobreviver a uma verdadeira viagem fantástica.**



Se você é vidrado nos filmes da Sessão da Tarde, sabe do que estamos falando. A história de Microcosm é mesmo muito parecida com a de *Viagem Fantástica*, o grande clássico da ficção científica. É a mesma velha história: você é encolhido ao tamanho de uma célula e injetado no corpo de um ser humano, onde deve viajar pela corrente sanguínea até alcançar o cérebro. Mas há aqui uma diferença importante do filme: em vez de anticorpos e outras coisas que a gente ouve falar na escola, os inimigos são diabólicos nanomáquinas (máquinas miniaturizadas) colocadas ali para infestizar sua vida.

#### TIROTEIO MICROSCÓPICO

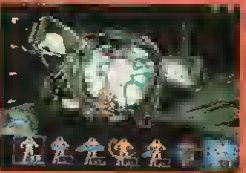
São cinco fases onde você deve percorrer certas partes do corpo humano e destruir as nanomáquinas; a Veia Cefálica, o Pulmão, o Coração, a Artéria Carótida e, é claro, o Cérebro. Seu veículo são dois submarinos superarmados e um traje pressurizado que você vai usar só na última fase. Claro, há os inevitáveis power-ups para serem recolhidos no caminho (mas não me pergunte como eles foram parar lá!). Mas o mais engraçado é que, mesmo provocando o maior tiroteio no interior do paciente, no final você ainda salva a vida dele!



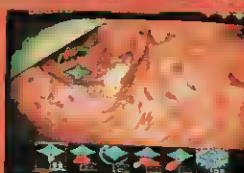
Um tremendo clima de suspense nos prende nas seqüências de animação. Algumas cenas, feitas com câmeras de visão noturna, são o melhor do game.



Na fase Iase, no cérebro, fuja dos inimigos usando a "tática da barata" (ou seja, correr pelos cantos). Mas em algumas fases é necessário que você destrua as nanomáquinas, senão...



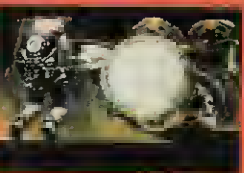
O jogo não é difícil, e nem mesmo os chefes de fase dão muito trabalho. Adote a tática do "bato-e-escapo", atirando e fugindo dos ataques inimigos.



Veias, artérias, capilares... não é uma cirurgia, mas isso será constante em sua jornada. Não tem muita ação.



Você morre! E o paciente também, o que significa GAME OVER!



O último desafio fica por conta do Grey M, um nano-robô. É só ir na manha que dá pra encerrar, tendo como recompensa mais algumas cenas muito decentes.



# GROUND ZERO, TEXAS



Uma invasão de  
extraterrestres  
chamados Reticu-  
lanos em polvorosa.  
Dê um jeito!

SEGA  
CD



Uma pequena cidade texana está em apuros, com uma invasão extraterrestre em larga escala nas mãos. Os Reticulanos estão infiltrados na cidadezinha, disfarçados como seres humanos, e capturando os habitantes para congelá-los em frigoríficos como mero suprimento de carne. As ruas estão cheias de robôs superarmados e superblindados. O governador do Texas implorou ajuda ao Presidente, de modo que ele mandou um agente especial meio esquentadinho...

rou ajuda ao Presidente, de modo que ele mandou um agente especial meio esquentadinho...

## CUIDADO COM O GATILHO

Ground Zero tem alguns elementos de Night Trap, onde você controla algumas câmeras e precisa estar no lugar certo na hora certa para detonar os Reticulanos. Mas,

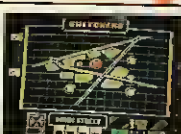
embora não use pistola, o estilo de jogo está mais para Mad Dog McCree, nada de atirar primeiro e perguntar depois, como de costume. E preciso tomar cuidado para não matar humanos por engano - e, infelizmente, você só descobre quem é quem quando eles puxam a arma! São dois discos, com atores reais e mais de 100 minutos de ação, uma grande pedida para seu Sega-CD.



A apresentação é muito louca, dá o maior clima de Missão Impossível. Você chega de helicóptero e já vai recebendo ordens...



Essas câmeras são como uma extensão de seu corpo. Você pode ver através delas - e atirar, também. Afinal, a tecnologia avança rápido...



Olhe só o mapa da cidade. Use-o para localizar os Reticulanos e saber o que está acontecendo



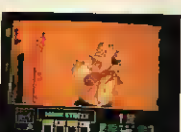
Você confia nessa cara do bar? De qualquer forma, melhor não sair andando em todo mundo



Esta é a visão de sua câmera vendo um invasor. Manda bala!



Quando você atinge ou é atingido por um inimigo, sua câmera focaliza a vítima e mostra a cena para que você aprecie



Se enfrentar inimigos em dois locais diferentes ao mesmo tempo, fecha uma das câmeras e manda bala no que estiver de olho



No decorrer do jogo pintam seqüências cinematográficas, que colocam você por dentro do que está rolando. Aproveite e treine seu Inglês

# CARTAS

**Olhai, rapaziada! Nossa seção de cartas continua muito mais divertida e bem sacada que as das outras revistas. Tem streetfighters, polêmica de RPG, o Capitão Samurai e o misterioso Overgame. Liga só!**

## TAGMAR CONTRA-ATAÇA

Gostei muito da matéria sobre o encontro de RPG, mas, como um dos autores de *O Desafio dos Bandeirantes*, tenho reparos a fazer: 1-*O Desafio dos Bandeirantes* não se passa no Brasil de 1500, mas sim num mundo de fantasia inspirado no Brasil de 1650!

2-Foi uma acusação bastante grave a que Steve Jackson disse sobre o RPG Tagmar, e que a revista deveria ter apurado se era verdadeira. Sou jogador e conheço pessoalmente os autores de Tagmar (*O Desafio dos Bandeirantes* e Tagmar são publicados pela mesma editora). As regras e o mundo de Tagmar são totalmente diferentes de D&D, tendo apenas o mesmo estilo de ambientação - fantasia medieval -, mas com abordagens diferentes;

3-Todo sistema de RPG tem falhas, e ainda está para surgir um que seja perfeito. O próprio Jackson reconheceu que o GURPS tem muitas falhas - sendo a maior delas o sistema de combate, que é lento demais;

4-Sugiro que, a esse respeito, a revista faça uma matéria analisando vários RPGs mostrando seus pontos fortes e fracos. Seria de muita ajuda para o público, como orientação aos jogadores. Claro que cada tribo vai defender seu jogo favorito, mas cabe ao bravo Capitão Ninja e seus aliados traçar um panorama real do mundo dos RPGs.

Luiz Eduardo Ricon de Freitas  
Rio de Janeiro - RJ

1-Pode me puxar a orelha;  
2-Não cabe a nós contestar as opiniões pessoais de um entrevistado. Lembre-se de que Jackson afirmou, naquela mesma entrevista, que não gostava de RPGs em videogames - coisa pouco interessante de ser publicada em uma revista como esta, não acha? Quanto a averiguar as informações, isso foi feito. Joguei Tagmar tendo o próprio autor como Game Master (claro que ele não sabia que um de seus jogadores era o Capitão Ninja disfarçado), e também achei que o jogo teve uma inspiraçãozinha no

D&D. As regras e o mundo são mesmo diferentes, é verdade - mas isso de pouco adianta. O que leva um jogador a optar por um sistema de RPG é justamente a ambientação. Em RPG, o tema é tudo;

3-Certíssimo. Todo RPG tem falhas, e em nenhum momento isso foi contestado na entrevista. Mas o fato é que alguns sistemas têm mais falhas que os outros, como é o caso de Tagmar;

4-Análises de RPGs estarão sempre presentes na GAMERS, que terá um espaço maior para esse tipo de jogo. Pode conferir já nesta edição. E obrigado pelo "bravo Capitão Ninja"!

## POLÊMICAS

Tudo na manha, galera? E o Capitão Ninja, ainda gamado na Chun Li? Aquela dica do Street Fighter II em que o Guile puxa uma metralhadora é verdadeira mesmo?

Rodrigo Brum  
Joinville - SC

Dizem por aí que meu coração está balançando depois que apareceu a Cammy - aquela loirinha britânica do Super Street Fighter. Tudo mental! São só fofocas para me deixar mal com a Chun Li. Vamos repetir a polêmica dica do Guile: basta jogar no modo "1 player" e digitar **↑↑↓↓←→↘↙AABBXXYYRRLL** setenta vezes durante a luta. E, se alguém aí acreditou nisso, temos também alguns terrenos na Lua para vender...

## OVERGAME

Esta verdadeira máquina de zerar jogos não é um simples mortal. Mesmo antes do surgimento do primeiro cart de 16 megas, Overgame já planejava sua gloriosa revelação em sua videobase. Passou longos e dolorosos dias em seu covil cibernético, apenas esperando pela chegada de uma revista digna de seus conhecimentos. Já jogou nada menos que 121 jogos de SNES até o envio desta

carta, dos quais teve a pericia de fechar 49 (incluindo Sim City, Final Fantasy II, Zelda III e Shadowrun). Não, não sei seu nome, apenas siga suas ordens. Segundo meu mestre, o melhor console é o Super Nintendo e a melhor revista nacional é a de vocês. Ele passará os próximos meses em concentração, mas... aguardem. Overgame voltará!

Overgame Inc.  
Rio de Janeiro - RJ

Então você resolveu aparecer, Overgame! Aqui é o Capitão Ninja, seu arquiinimigo, e não vou descansar enquanto não me vingar de você pela surra que deu na minha amada Chun Li. Depois de você será a vez do dr. Robotnik, Bowser Koopa, Vega, Shang Tsung e tudo quanto é vilão de videogame. Seus dias de tirania no mundo dos games chegaram ao fim!

## CAPITÃO SAMURAI

Yello, pessoal da GAMERS. Meus cumprimentos ao Capitão Ninja pela resposta que deu ao David Cesar de Lima - o tal que disse que a Chun Li era namorada dele. Tá certo. Temos mais é que defender o que é nosso, e é por isso que vou logo avisando: **A CAMMY É MINHA, NINGUÉM TASCA, EU VI PRIMEIRO!** E dou uma biaba no primeiro otário que se meter a engraçadinha com ela.  
P.S.: Vale para você também, Capitão Ninja.

Capitão Samurai  
Belém - PA

Ahá! Capitão Samurai, heim? Finalmente, um adversário digno do Capitão Ninja. Aqueles trouxas do Street Fighter II e Mortal Kombat não davam nem para o começo. Só uma coisinha, xará: espero que você seja mesmo bom de briga, porque, com uma gata como a Cammy, não vai ser fácil enfrentar as investidas dos gamemaniacos. Sei o que digo, tenho experiência nisso. Boa sorte.  
P.S.: Afinal, o que é "biaba"?

## VEGA OU BALROG?

Achei a revista animal, e adorei o poster do Bubsy. Que tal se na próxima edição viesse um do Vega? Sou vitrado nele, acho o melhor guerreiro de Street Fighter II.

Armando Hussein  
Copacabana - RJ

Hussein? Você não é parente do Saddam, é? Bom, até que dá para pensar no poster, mas depende de qual Vega você está falando. Lembre-se que o pessoal dos States bagunçou os nomes dos chefes, e o que vale mesmo são aqueles da versão japonesa. O verdadeiro Vega é o chefe final, que os americanos chamaram de M. Bison. Você deve estar se referindo ao Balrog - e, vaidoso do jeito que ele é, o cara já adorar um poster só dele!

## MAIS RPG

Adorei o segundo número, especialmente a matéria sobre o I Encontro Internacional de RPG. Continuam falando sobre esse tipo de jogo. Aliás, existe alguma revista ou fanzine sobre RPG?

Leonardo Augusto  
Porto Velho - RO

Se você manja um pouco de inglês, pode optar por dois bons títulos importados: a Pyramid, da Steve Jackson Games; e a Dragon magazine, da TSR. Ambas as revistas podem ser encontradas em livrarias especializadas. No Brasil, com exceção da GAMERS, há apenas alguns fanzines que falam sobre o assunto - como o Morbius, entre outros.

## DECLARANDO AMOR AOS GAMES

Pela primeira vez em uma revista de games, uma declaração de amor: Gabriela, você é mais bonita que a Chun Li e a Time Gal juntas. Você dá de dez a zero na Sonya Blade e em todas as outras mulheres. Por você, enfrento o Capitão Ninja e o M. Bison de uma só vez - e ainda coloco o Shang Tsung a nocaute. Fique sempre sabendo que me

ajou e rastejo por você.

P.S.: Desculpe pela letra, mas são 22:00 hs e estou com sono.

Guilherme Mendes de Araújo  
Florianópolis - SC

Também sou um romântico, e por isso vou perdô-lo por ter me colocado no meio da sua declaração de amor - e, pior ainda, lado-a-lado com o Mike Bison. Essa Gabriela deve ser mesmo um avião. Até acredito que ela seja bonita como a Time Gal ou a Sonya - mas, mais gata que a Chun Li, isso nuncal Está desafiado para um duelo de honra amanhã. Agora vai dormir!

## PIADISTA

Estou mandando uma dica decente para o Capitão Ninja: no jogo McKids in Treasure Land, para derrotar o Azedão, é só jogar um pacote de cinco quilos de açúcar na cabeça dele. E repararam que o E.Honda emagreceu? É que ele está comendo só 15 Kg de sushi e apenas 10 litros de missô.

Flávio Luiz P. de Faria  
São Paulo - SP

Alguém aí, jogue um tomate podre nesse cara!

## FÃ DOS QUADRINHOS

Achei essa revista ProGames muito legal, e gostei muito do tipo de desenho das Dicas do Capitão Ninja. Querla saber como vocês conseguem desenhar os personagens.

Fábio Rodrigues Chabregas  
Mogi-Mirim - SP

Não esqueça, Fábio, que agora a revista se chama GAMERS. Se você curte quadrinhos, então vai se esbaldar daqui pra frente: agora, além da tradicional página de Dicas do Capitão Ninja, cada edição da GAMERS terá uma história completa de dez páginas. Agora, se está a fim de largar um pouco o videogame e partir pro desenho, só precisa mandar sua obra de arte para ser publicada na seção Feras do Traço, Ok?

## A MANCADA DO SÉCULO



Já cometemos erros feios nesta revista, mas em GAMERS ESPECIAL PRÉ-ESTREIA houve uma gafe que derrubou todas as outras: na matéria sobre os novos guerreiros do Super Street Fighter II, as indicações dos golpes não saíram! Tremenda presepada! Para compensar a nossos leitores pela burrada, estamos mostrando os golpes como deviam ser. E que ninguém diga que não reconhecemos nossos erros!

### DEE JAY

Double Dread:  $\leftarrow(c) \rightarrow$  + chute

Max Dut:  $\leftarrow(c) \rightarrow$  + soco

Machine Gun

Punch:  $\downarrow(c) \uparrow$  + soco

### CAMMY

Cannon Drill:  $\downarrow \rightarrow$  + chute

Thrust Kick:  $\rightarrow \downarrow$  + chute

Spinning

Knuckle:  $\leftarrow \downarrow \rightarrow$  + soco

### FEI LONG

Rekka

Ken:  $\downarrow \rightarrow$  + soco (3 vezes)

Flaming Dragon

Kick:  $\leftarrow \downarrow$  + chute

### THUNDER HAWK

The Hawk: os três botões de soco durante o pulo

Thunder Strike:  $\rightarrow \downarrow$  + soco

The Storm

Hammer: 360° + soco

Elogios? Reclamações? Papo-furado? Pode escrever. Topamos qualquer parada!  
Caixa Postal 19074 - CEP 04599-970 - São Paulo - SP



# FERAS DO TRAÇO

JÁ PINTARAM OS PRIMEIROS ARTISTAS DA GAMERS. E, A PARTIR DE AGORA, BOLAMOS UM INCENTIVO PARA VOCÊS: EM CADA EDIÇÃO O MELHOR DESENHO SERÁ PREMIADO COM UMA ARTE ORIGINAL DO CAPITÃO NINJA, AUTOGRAFADA E EMOLDURADA. ENTÃO, O QUE ESTÁ ESPERANDO? ENVIE SUA OBRA PRIMA PARA A CAIXA POSTAL 19074 - CEP 04599-970 - SÃO PAULO - SP.

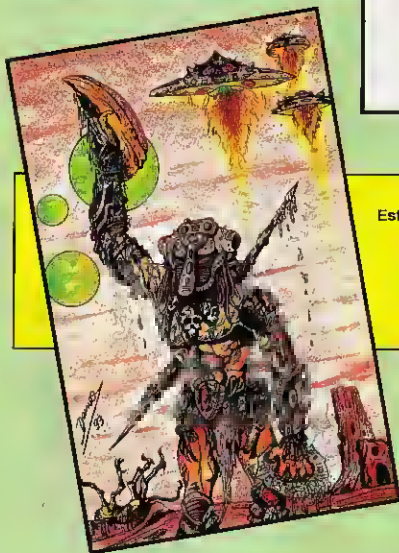


Foi duro escolher, mas o vencedor desta edição é a Akemi Nakami, de São Paulo - SP. Sua arte emoldurada vai chegar pelo correio. Ela afirma que Galford é simplesmente uma graça, e seu cachorrinho não nem se fala. O Capitão Ninja que me perdoes, mas acho que até a Chun Li recordaria." Ora, Akemi... você só diz isso porque nunca me viu sem a máscara...



Edmilson da Silva Ribeiro, de São Paulo - SP, mandou um montão de desenhos - mas, embora estivessem todos muito bons, só conseguimos espaço para dois deles. Parabéns, Ed.

Esta gata é obra de Wagner Marciano da Costa, de Valinhos - SP. Ele bolou um jogo de luta de bárbaros, e ela é um dos lutadores. Seu nome é Hanna Blade. Vai ser um jogão, hein, Wagner?



Este Predator X Aliens foi enviado por Daniel D'Avilla Pereira Barbalho, de Natal - RN. Mas... será que o Predator é assim tão narigudo?

E, finalmente, aqui está o desenho daquele que afirma ser o namorado da Cammy: o Capitão Samurai, de Belém - PA. O cara avisa que dá uma "biaba" em quem se meter com ela (seja isso o que for!).



# DICAS DO CAPITÃO NINJA

DESTA VEZ VAMOS ARREPIAR OS NOVOS LUTADORES DE:



**GAMERS** é uma publicação mensal da EDITORA ESCALA LTDA, Rua Estela Borges Morato, 573 Bairro do Limão - CEP 02722-000 - São Paulo - SP - Fones: 266. 3166 - 265. 1127 - Diretores: Hercílio de Lourenzi e Marcelo Cassaro - Consultoria Técnica: REDE PROGAMES - Consultores: Francisco Motta, Ivan Battesini, Marco Aurélio T. Salto e Torcilo Motta - Colaboradores: Darlus Ross (jogos) e Orlondo Araujo (fotografia) - Impressão: Aithy - Distribuição: DINAP



## CENTRAL DE VENDAS DE CARTUCHOS USADOS

A partir de agora a **PROGAMES** oferecerá aos lojistas uma grande variedade de cartuchos originais usados, para quem precisa aumentar o acervo de sua locadora.

São muitas as vantagens:

- Venda a prazo
- Preços especiais
- Grande variedade de títulos para diversos sistemas
- Cartuchos testados e garantidos
- Cartuchos originais, com estojo e capa em perfeito estado

Solicite listagem com títulos disponíveis

### LOJISTA

Se você já possui uma locadora de videogames e deseja dar um impulso em seus negócios, transforme sua locadora em uma loja **PROGAMES**.

Consulte nosso departamento de Franchising.



# PROGAMES

### FRANQUIA PROGAMES

### FAÇA O INVESTIMENTO CERTO

Invista no mercado que está em plena ascensão, rápido retorno do investimento, juntamente com a marca Ilder neste segmento. Solicite informações junto ao nosso departamento de Franchising.

### REDE DE LOJAS PROGAMES

### ONDE VOCÊ ENCONTRA OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

#### CIOAGE DE SÃO PAULO

MATRIZ: LAPA - R. Pio XI, 656 - CEP 05080-000  
Tels. (011) 631-0444 / 831-8787 / 261-7935  
SANTANA - R. Voluntários da Pátria, 3229 - CEP 02461-200  
Tel. (011) 960-6329  
TATUAPÉ - R. Serra do Japi, 859 - CEP 03309-000  
Tel. (011) 941-9957  
V. MARIANA - Av. Domingas de Moraes, 2218 s/ loja  
CEP 04036-000  
Tel. (011) 549-7353  
PINHEIROS - R. Lelobos, 344 - CEP 01424-020  
Tel. (011) 280-3220  
MOOCA - R. Juventus, 631 - CEP 03124-020  
Tel. (011) 581-0039  
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - CEP 03445-060  
Tel. (011) 295-1190  
JD. S. BENTO - R. Tupiguaás, 140 (Trav. Av. Braz Leme)  
CEP 02022-000  
Tel. (011) 950-9510  
JD. TREMEMBÉ - Av. Cel. Sezeferdo Fagundes, 2713 s/ loja  
CEP 02308-004  
Tel. (011) 953-6743  
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - CEP 04544-051  
Tel. (011) 822-0515  
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1553 - CEP 04206-000  
**GRANDE SÃO PAULO**  
GUARULHOS - Av. Paulo Facchini, 525 / 1º and. - CENTRO  
CEP 07110-000  
Tel. (011) 209-0871

SÃO BERNARDO DO CAMPO - R. Municipal, 448 - CEP 09710-219  
Tel. (011) 452-2612

#### INTERIOR DE SÃO PAULO

OURINHOS - R. Nove de Julho, 189 / B - CENTRO - CEP 19900-000  
Tel. (0143) 22-2424  
SÃO JOSE DOS CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1919  
CEP 12245-010  
Tel. (0123) 41-7260  
**OUTROS ESTADOS**  
**BAHIA**  
SALVADOR - R. Ceará, Shopping Ponto 7 - Loja 19 - PITUBA  
CEP 41830-460  
Tel. (071) 248-0135  
SENHOR DO BONFIM - R. Juvêncio Duarte, 38 - CEP 48970-000  
Tel. (075) 841-1776  
**BRASILIA**  
ASA NORTE - SCLN 313 - Bl. E - Loja 64 - CEP 71000-000  
Tel. (061) 274-3311  
CRUZEIRO NOVO - SHCE Quadra 913 - Bl. J - Loja 82 - CEP 70650-000  
Tel. (061) 234-8822  
**PARAÍSA**  
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 - Sala 112 - TAMBAÚ - CEP 58035-000  
Tel. (083) 226-2369  
**PERNAMBUCO**  
RECIFE - Av. Cons. Agular, 2979 - BOA VIAGEM - CEP 51020-220  
Tel. (081) 465-0028  
**RIO DE JANEIRO**  
TIJUCA - R. Major Ávila, 242 - Loja F - CEP 20511-140  
Tel. (021) 264-6336